

APLIKASI PENJUALAN BIBIT UNGGUL PERIKANAN ONLINE

BERBASIS WEBSITE DAN SMS GATEWAY

DI CV. BABY FISH NUSANTARA – SURABAYA

TUGAS AKHIR



Oleh :

ADRIAN TUHULERUW
(0634015023)

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2011

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penyusun panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayahNya sehingga akhirnya penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Aplikasi penjualan bibit unggul perikanan berbasis website dan SMS *Gateway* dengan tepat waktu.

Penulisan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, UPN "Veteran" Jawa Timur. Walaupun banyak kesulitan yang harus dihadapi penyusun dalam menyelesaikan tugas akhir ini, namun berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata, penyusun menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, tak lebih karena berbagai keterbatasan yang dimiliki penyusun. Oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Surabaya, april 2011

Penyusun

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Metodologi Pembuatan Tugas Akhir.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Profil babyfish nusantara.....	8
2.1.1 visi dan misi babyfish nusantara	9
2.2 pengertian php	10
2.2.1 dasar-dasar php	12
2.2.2 kelebihan php	13
2.3 pengertian xampp	14
2.3.1 definise xampp	15
2.4 definisi dreamwever	16
2.5 definisi MYSQL	17
2.6 definisi sms gateway.....	17

2.7 world wide web	18
2.8 short maneger servis	19
2.8.1 mekanisme store Dan foward pada sms.....	19
2.8.2 cara keraj sms.....	21
2.8.3 sms gateway.....	22
2.9 e-commers.....	23
2.10 gammu.....	24
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
3.1 katagori	26
3.2 shopping cart.....	26
3.3 contact us.....	27
3.4 check out.....	27
3.5 order processing.....	27
3.6 Perancangan sistem	28
3.6.1 flowchart	28
3.6.2 sistem diagram flow	32
3.6.3 data diagram flow.....	34
3.6.4 diagram konteks.....	35
3.6.5 Entity relationship diagram.....	39
3.6.6 conceptual data model	39
3.6.7 physicial data model	41
 BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	48
4.1 alat – alat yang digunakan	48
4.2 perangkat keras	48
4.3 perangkat lunak	48
4.4 implementasi data	49
4.4.1 Form costumer	49
4.4.2 Form katagori.....	50
4.4.3 Form <i>cargo</i>	50
4.4.4 Form <i>produk</i>	51
4.4.5 Form keranjang belanja.....	52

4.4.6 Form keranjang belanja detail.....	53
4.4.7 Form halaman muka.....	54
4.4.8 Form produk.....	54
4.4.9 form user	56
4.4.11 form order bibit ikan	56
4.4.12 form admin	57
4.4.13 from admin detail	58
 BAB V UJI COBA DAN EVALUASI.....	59
5.1 Lingkungan Uji Coba	59
5.1.1 uji coba pemesanan	59
5.1.2 uji coba pembayaran	59
5.1.3 uji coba gammu	59
5.2 Pelaksanaan Uji Coba.....	59
5.2.1 Uji Coba <i>Setting Gammu</i>	63
5.2.2 Uji Coba proses pemesanan	60
5.2.3 Uji Coba pemesanan order kosong	61
5.2.4 Uji Coba <i>konfirmasi penambahan order</i>	61
5.2.5 Uji Coba <i>daftar keranjang belanja</i>	62
5.2.6 Uji Coba daftar belanja yang di bayar	62
5.2.7 Uji Coba total pemesanan	63
5.2.8 Uji Coba setting gammu	63
 BAB VI PENUTUP	67
6.1 Kesimpulan.....	67
6.2 Saran	68
 DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	script dari php	11
Gambar 2.2	hasil dari file contoh php.....	12
Gambar 2.3	xampp control panel aplication	14
Gambar 3.1	flowchart proses pemesanan.....	29
Gambar 3.2	flowchart proses daftar	30
Gambar 3.3	flowchart proses pembayaran	31
Gambar 3.4	Sistem Flow Aplikasi Pemesanan Bibit Ikan.	33
Gambar 3.5	Diagram Bejenjang.....	34
Gambar 3.6	Konteks Diagram.....	36
Gambar 3.7	proses dfd level 1.....	38
Gambar 3.8	DFD Level 2.	39
Gambar 3.9	CDM (Conceptual Data Model) Pemesanan.....	40
Gambar 3.10	PDM(Physical Data Model) Pemesanan.....	41
Gambar 4.11	Tabel data customer.....	49
Gambar 4.12	Tabel kategori.....	50
Gambar 4.13	Tabel cargo.....	51
Gambar 4.14	Tabel Produk.....	52
Gambar 4.15	Tabel Belanja.	52
Gambar 4.16	Tabel Keranjang belanja detail	53
Gambar 4.17	Form Halaman Utama	54
Gambar 4.18	Form produk.....	55
Gambar 4.19	Form Katalog	55
Gambar 4.20	Form Halaman Customer	56
Gambar 4.21	Form Customer Order Bibit Ikan.....	57
Gambar 4.22	form admin.....	57
Gambar 4.23	form admin detail.	58
Gambar 5.24	Halaman Proses pemesanan.	60
Gambar 5.25	Contoh Pemesanan Order Kosong.	61

Gambar 5.26	Halaman Pada Konfirmasi Penambahan Order.....	61
Gambar 5.27	Halaman Daftar Keranjang Belanja	62
Gambar 5.28	Daftar Belanja Yang Akan Dibayar.	62
Gambar 5.29	total pemesanan.	63
Gambar 5.30	Pengecekan koneksi <i>handphone</i> dengan komputer	64
Gambar 5.31	Konfigurasi <i>file gammurc</i>	64
Gambar 5.32	Tes koneksi <i>gammu</i>	65
Gambar 5.33	Menjalankan servis <i>gammu</i>	66



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel orders detail.....	42
Tabel 3.2	tabel kategori produk.....	42
Tabel 3.3	tabel hubungi.....	43
Tabel 3.4	tabel pesawat.....	43
Tabel 3.5	tabel orders.....	43
Tabel 3.6	tabel produk.	44
Tabel 3.7	Tabel banner.	44
Tabel 3.8	Tabel kota	44
Tabel 3.9	Tabel cargo	45
Tabel 3.10	Tabel berita.....	45
Tabel 3.11	Tabel orders_temp.	46
Tabel 3.12	Tabel user.....	46
Tabel 3.13	Tabel modul.....	47

Judul : aplikasi penjualan bibit unggul perikanan online berbasis website dibabyfish nusantara dan SMS *Gateway*
Pembimbing I : Basuki Rahmat, S.Si., MT
Pembimbing II : christia aji, S.Kom
Penyusun : Adrian Tuhuleruw

ABSTRAK

Babyfish nusantara adalah bergerak di bidang pembudidayaan bibit unggul ikan air tawar dan laut yang dituntut untuk mengembangkan dan menerapkan kemajuan teknologi ini, khususnya pembangunan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja. Maka “CV.Baby Fish Nusantara” bertanggung jawab penuh untuk pengembangan layanan perikanan jasa untuk memenuhi target komunikasi dan informasi secara cepat, tepat, dan mudah.

Dari permasalahan tersebut muncul ide untuk membuat sebuah sistem informasi yang dapat membantu pelanggan memperoleh informasi tentang babyfish nusantara yang diikutinya secara cepat dan tepat. Maka dibuatlah Sistem Informasi aplikasi penjualan bibit unggul perikanan di babyfish nusantara dan SMS *Gateway*. Sistem informasi dapat memudahkan para pelanggan atau *user* dalam mencari informasi mengenai produk-produk yang ada di babyfish nusantara serta bagaimana mendapatkan informasi tentang barang baru yang ada di babyfish nusantara.

Untuk itu dari permasalahan diatas dapat diberi penjelasan dengan adanya web ini maka pelanggan setia dari babyfish nusantara yang berada di luar kota akan mudah mengakses dari internet serta cara pembayaran yang mudah dan gampang dengan menggunakan sms gateway.

Keywords : babyfish nusantara, web, sms gateway, user, internet, online

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi Informasi saat ini sangatlah cepat, hampir semua kegiatan memerlukan informasi, dan bisa juga semua kegiatan dituntut untuk menghasilkan informasi. Untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi, komputer dan teknologinya adalah alat bantu yang paling tepat. Dalam era globalisasi saat ini bahwa penggunaan media teknologi informasi merupakan hal penting bahkan sudah menjadi suatu kebutuhan yang mendesak untuk mewujudkan profesionalisme dalam seluruh bidang kerja atau usaha. maka seluruh perusahaan dan jasa dituntut untuk mulai dan dapat menggunakan teknologi informasi sebagai salah satu media penunjang kesuksesan kerja perusahaannya.

Oleh karenanya seluruh Perusahaan tentunya membutuhkan suatu manajemen yang lebih baik sehingga dapat memajukan usahanya sekaligus dapat memberikan pelayanan prima, yaitu pelayanan yang cepat dan memuaskan bagi seluruh customer. Tentunya bagi Perusahaan Daerah khususnya “CV. Baby Fish Nusantara, Jl.KH.Muklas Timur No.17 RT.22 RW.V Kalanganyar-Sedati-Sidoarjo” yang bergerak di bidang pembudidayaan bibit unggul ikan air tawar dan laut yang dituntut untuk mengembangkan dan menerapkan kemajuan teknologi ini, khususnya pembangunan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja. Maka “CV.Baby Fish Nusantara” bertanggung jawab penuh untuk pengembangan layanan perikanan jasa untuk memenuhi target komunikasi dan informasi secara cepat, tepat, dan

mudah.. Dalam hal ini manfaat sistem informasi berbasis computer dan sms gateway dapat mengatasi berbagai masalah dalam pengembangan usaha dan pelayanan karena sistem informasi berbasis komputer dan sms gateway yang memiliki kemampuan.

Realisasi dan implementasi dari suatu teknologi ditandai dengan adanya berbagai fasilitas yang menggunakan komputer dan sms gateway sebagai alat untuk menyelesaikan berbagai permasalahan termasuk bagi CV. Baby Fish Nusantara. Web E-Commerce merupakan salah satu sarana promosi yang telah terkomputerisasi dengan teknologi modern dimana komputer sebagai alat pembuatnya dan sms Mempermudah akses pembayaran barang yang di beli serta bukti pembayaran yang menyatakan lunas atau tidak melalui sms.

Salah satunya yang dilakukan oleh CV.Baby Fish nusantara yakni menciptakan suatu alat informasi berupa web e-commerce dan sms gateway yang jenisnya perusahaan Click and Mortal dimana perusahaan melakukan aktivitas e-commerce dan sms gateway untuk mempermudah costumer dalam melakukan pembayaran, tetapi aktivitas bisnis utama dilakukan di dunia fisik atau nyata. Semakin banyaknya situs-situs di internet menjadikan internet sebagai wadah informasi secara global.

CV. Baby Fish Nusantara ini telah memiliki beberapa macam perikanan, yaitu ikan air laut dan ikan air tawar. Dan semuanya ini masih bibit ikan dimana customer bisa membudidayakan bibit-bibit tersebut untuk di pelihara dan di jual ke pasar-pasar daerah.

1.2 Rumusan Masalah.

Pada pembuatan makalah tugas akhir ini akan membahas tentang pembuatan Web E-Commerce dan sms gateway, dimana dengan system ini kita dapat memudahkan dan mengetahui para user (warga atau tamu) segala bentuk informasi yang ada pada “CV. Baby Fish Nusantara” yaitu:

- a. B
 bagaimana cara membuat web e-commerce yang dapat bermanfaat bagi *user*.
- b. Bagaimana membuat web e-commerce yang dapat dijadikan sarana promosi.
- c. Bagaimana akses pembayaran barang yang di beli serta bukti pembayaran yang menyatakan lunas atau tidak melalui sms gateway
- d. Bagaimana customer untuk melihat bibit unggul ikan yang akan di beli customer melalui sms gateway.
- e. Bagaimana cara mengetahui barang yang sudah habis atau belum melalui sms gateway.

1.3 Batasan Masalah.

Batasan pembahasan untuk pembuatan *web e-commerce* dalam praktek kerja lapangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat Web E-Commerce dengan menambahkan sms gateway
- b. Menyediakan halaman untuk Administrator.
- c. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL.
- d. User tertentu (yang diijinkan) hanya dapat mengisikan berita, produk, ongkos kirim, dan pesanan.

- e. Administrator dapat Mengisi semua modul yang telah disediakan.
- f. Aplikasi ini tidak mengatur/menangani tentang pembayaran.

1.4 Tujuan tugas akhir.

- a. Merancang dan membuat program aplikasi E-commers untuk CV. Babyfish nusantara
- b. Membuat program aplikasi sms gateway sebagai pendukung pembuatan E-commers.

1.5 manfaat pembuatan tugas akhir.

- a. Ikut serta dalam mengembangkan layanan informasi di “CV. Baby Fish Nusantara.”
- b. Membantu memberikan kemudahan kepada user (warga maupun tamu) untuk dapat mengakses dan mengetahui segala kebutuhan informasi yang ada pada “Baby Fish Nusantara”.

1.6 Metodologi.

Metode yang dipakai dalam menyelesaikan kerja praktek ini ada 3 macam yaitu :

a. Studi Lapangan

Dengan melakukan pengamatan dan pengambilan data secara langsung ke kantor “CV. BABY FISH NUSANTARA”. Tujuan observasi dilakukan agar dapat diperoleh informasi secara lengkap dan akurat.

b. Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab (wawancara) kepada pimpinan serta karyawan “CV. BABY FISH NUSANTARA” mengenai tugas yang akan diselesaikan.

c. Studi Pustaka

Dengan cara mencari dan membaca buku-buku, referensi, serta membuka situs-situs pada internet yang ada hubungannya dengan pemecahan masalah yang akan di selesaikan.

d. Pengumpulan Data dan Analisis

Pada tahap ini menjelaskan hasil dari pengumpulan data-data kemudian dilakukan analisa data untuk diolah lebih lanjut.

e. Analisa dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan rancangan awal dari sistem yang akan dibuat untuk kemudian ditentukan langkah selanjutnya.

f. Pembuatan Sistem

Pada tahap ini dilakukan pembuatan sistem yang sesungguhnya, setelah sebelumnya dilakukan tahap analisa dan proses perancangan sistem sesuai dengan yang telah direncanakan.

g. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan serangkaian pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan beberapa data yang telah disiapkan, hasilnya kemudian akan dianalisa untuk menentukan validitas sistem serta saran untuk pengembangan selanjutnya.

h. Penyusunan Buku Tugas akhir.

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses pengerjaan tugas akhir yang akan disusun sebagai buku laporan tugas akhir dari seluruh rangkaian proses pengerjaan tugas akhir.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam laporan Tugas akhir ini, pembahasan disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang menjelaskan pentingnya Tugas akhir yang dilakukan, rumusan masalah, tujuan, metodologi, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan kerja praktek ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang latar belakang perusahaan dan daftar isi tentang *PHP*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dijelaskan tentang analisa dan perancangan sistem informasi yang antara lain berisi tentang analisa aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Berisi tentang pembahasan desain web-ecommerce yang akan dipakai di CV. BABY FISH NUSANTARA SURABAYA dengan menggunakan *PHP*.

BAB V : UJI COBA DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan tentang pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat bisa bekerja sesuai dengan konsep yang sebenarnya.

BAB VI PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang Kesimpulan dari keseluruhan isi dari laporan Tugas Akhir serta Saran yang disampaikan penulis untuk pengembangan aplikasi yang ada demi kesempurnaan aplikasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi tentang keseluruhan konfigurasi pada pembuatan web-ecommerce dan sms gateway.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas tentang beberapa teori dasar untuk menunjang penyelesaian praktek kerja lapang ini, antara lain : Sejarah singkat mengenai CV. BABY FISH NUSANTARA SURABAYA, Pengertian PHP, Dasar-dasar PHP, Kelebihan PHP, Pengertian XAMPP, Definisi XAMPP, Definisi Dreamwever MX, dan Definisi MySql.

Dalam lingkup ini, akan dijelaskan tentang profil CV. BABY FISH NUSANTARA, Visi dan Misi CV. BABY FISH NUSANTARA, serta tujuan dari CV.BABY FISH NUSANTARA.

2.1 Profil CV. BABY FISH NUSANTARA Surabaya

CV. BABY FISH NUSANTARA Surabaya merupakan perusahaan daerah yang bergerak dibidang budidaya ikan air laut dan tawar yang terletak di Surabaya, tepatnya di Jl.KH.Muklas Timur No.17 RT.22 RW.V Kalanganyar-Sedati-Sidoarjo Surabaya. Perusahaan ini didirikan pada tahun 20 Mei 2007. Peran budidaya saat ini sangat penting untuk mendukung kelancaran pembangunan dan pekerjaan baik yang dilakukan dalam jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan yang mengalami kemajuan yang sangat pesat

khususnya perikanan, namun belum begitu signifikan penggunaannya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja.

Kedepannya, dengan adanya sistem ini, CV. BABY FISH NUSANTARA Surabaya dapat semakin melengkapi dan memudahkan kebutuhan para user pada pemanfaatan teknologi informasi global yang semakin berkembang pesat.

2.2 Visi Dan Misi CV. BABYFISH NUSANTARA.

VISI : Menjadi CV. Baby Fish Nusantara yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan memberikan jasa baik dibidang Pembudidayaan perikanan maupun bidang Teknologi Informasi, yang berkontribusi pada peningkatan daya saing, karakter dan perkembangan bangsa.

MISI :

1. Mengembangkan mutu pelayanan jasa baik dibidang perikanan maupun dibidang teknologi informasi.
2. Menyelenggarakan penelitian yang mampu menggali potensi guna meningkatkan kreatifitas dan inovatif kerja.
3. Mendharmabaktikan ilmu pengetahuan dibidang perikanan dan bidang teknologi bagi kemajuan dan kesejahteraan masyarakat.
4. Mengupayakan kemandirian dalam pengelolaan pembudidayaan perikanan yang berbasis prinsip-prinsip pada manajemen modern.

TUJUAN :

1. Menghasilkan pembudayaan yang berkualitas yang mampu bersaing seiring dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tingkat kebutuhan profesionalisme.
2. Menghasilkan penelitian yang mendorong bagi pengembangan baik dibidang perikanan maupun teknologi serta kemampuan memberikan solusi bagi permasalahan yang berkembang di masyarakat.
3. Menghasilkan jasa layanan pembudayaan kepada masyarakat dalam memecahkan masalah secara mandiri dan berkelanjutan.
4. Mewujudkan tata kelola kerja yang baik yang adaptif dan responsif terhadap tuntutan perkembangan lingkungan strategis.

2.3 WAWANCARA di CV BABYFISH NUSANTARA .

Serta hasil wawancara yang saya lakukan pada pimpinan atau manager di cv. Baby fish nusantara adalah sebagai berikut :

Bahwa dalam menangani segala jenis produk serta pembayaran adalah administrator karena administrator yang memegang kendali pada perusahaan ini. Oleh sebab, itu pimpinan sendiri yang menjadi administrator atau pemegang kendali dalam perusahaan ini.

Isi dari aplikasi ini adalah home, profil, produk, berita, dan contac us. Dimana masing –masing bagian ini mempunyai peranan sendiri.

1. home : bagian ini adalah halaman utama cv.babyfish nusantara, dimana pada halaman ini berisikan tentang riwayat cv.babyfish nusantara.
2. Profil : bagian ini berisikan tentang profil yang ada di cv.babyfish nusantara dimana dalam bagian ini terdapat nama dari pimpinan serta no telpn dan alamat

email jika salah satu user ada yang pesan dan user bisa komplin jika adanya keterlambatan dalam memesan suatu produk yang akan di beli atau di pesan.

3. Produk : disini berisikan tentang semua produk yang di tawarkan oleh admin kepada user. Dalam setiap produk harga berbeda – beda karena di lihat jumlah pesan yang banyak di pesan oleh user karena satu ekor ikan itu biasanya harganya ada yang Rp. 30,- dan ada yang harganya sampai Rp3000,- itu per ekor ikan. Oleh sebab itu ikan yang banyak di pesan tentu harga bisa naek sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu. Tapi juga bisa turun dratis karena itu semua tergantung dari pasaran ikan. Karena itu harga ikan bisa naek turun itu tergantung dari admin juga karena bagian admin yang mengatur naek turun harga ikan dan admin juga bertugas untuk melihat harga pasaran dari yang lama sampai terbaru. Dalam produk yang ada di baby fish nusantara terdapat dua kategori di antaranya adalah : ikan air tawar dan ikan air laut.

Dimana ikan air tawar meliputi : ikan gurami, ikan lele, ikan nila, dan ikan tombro.

- a.) Ikan gurami : dalam dunia makanan tentu ikan ini palink laku dalam pemesanan, karena customer banyak yang suka dengan ikan ini dan ikan mempunyai kualitas baik.
 - b.) Ikan lele : dalam jumlah pesana ikan ini standart karena customer lebih cenderung memelihara ikan ini di banding dengan ikan-ikan yang lain.
- Berikut ikan air laut meliputi : benur udang windu, kerapu macan putih, kakap putih dan nener (bandeng).
- a.) Ikan kakap putih : ikan ini adlah ikan yang sering kita jumpai di restoran karena kakap ini mempunyai kualitas baik.

b.) Ikan nener (bandeng) : ikan ini justru banyak yang pesan karena sering kita jumpai di pasar tradisional, tentu user / tamu banyak yang berminat karena pasar – pasar tradisional banyak yang pesan untuk di jual pada pelanggan atau pembeli. Dimana untuk setiap pemesanan ikan diatas 17 kg maka akan dikenakan biaya tambahan Rp 10,- dari harga normal ikan.

- Perhitungan biaya ikan :

Biaya cargo x kota + biaya kartin = hasil / jumlah.

Dari penjelasan di atas dapat di katakan bahwa biaya perhitungan ikan di CV.babyfish nusantara.

- Dan untuk jumlah pemesanan itu berbentuk ekor jadi, sebelum kita membungkus kita pesan berapa ekor setelah itu baru masuk styrofoam dimana jika dalam styrofoam tersebut lebih dari harga normal maka akan dikenakan biaya tambahan Rp 10,- pada semua kategori baik itu ikan air tawar atau ikan air laut.

4. Contac us : bagian ini adalah tempat untuk user comment kepada admin jika barang yang dikirim ada yang salah atau kurang. Serta pembayaran yang sudah masuk apa tidak.

2.4 Pengertian PHP

PHP merupakan bahasa *interpreter* yang hampir mirip dengan bahasa C dan *perl* yang memiliki kesederhanaan dalam perintah. *PHP* dapat digunakan bersamaan dengan *WML* sehingga pembangunan situs web site dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. *PHP* dapat digunakan untuk memperbarui (meng-update) *database*, menciptakan *database*, dan mengerjakan perhitungan matematika. *PHP* dapat di

ambil gratis melalui internet dengan alamat situs <http://www.PHP.net>. Menurut dokumen resmi *PHP*, *PHP* adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor*.

PHP merupakan bahasa *scripting* (berbentuk script) yang menyatu dengan *HTML* dan dijalankan pada *server side*. Artinya semua sintaks yang penulis berikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedangkan yang dikirimkan ke *browser* (*client side*) hanya hasilnya saja. Secara khusus, *PHP* dirancang untuk membangun sebuah web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan yang *up to date*. Misalnya penulis bisa menampilkan isi *database* ke dalam halaman web. Pada prinsipnya, *PHP* mempunyai fungsi yang sama dengan *script-script* seperti *ASP* (*Active Server Page*), *Cold Fusion* dan lain-lain. Untuk menjalankan *PHP* dibutuhkan web server. Yang sering digunakan adalah *Apache* web server.

2.4.1 Dasar-dasar *PHP*

PHP dijalankan dalam file berekstensi *.PHP*, *.PHP3* atau *.phtml*, tetapi secara umum ekstensi file *PHP* adalah (*.PHP*). Kode *PHP* menyatu dengan tag – tag *HTML* dalam satu file. Kode *PHP* diawali dengan tag `<?` atau `<?PHP` dan ditutup dengan `?>`.

PHP diawali sebagai berikut :

```

<html><head>

<title>

Contoh Sederhana

</title></head>

<body>

<?PHP

echo("Hallo apakabar? Nama saya PHP script");

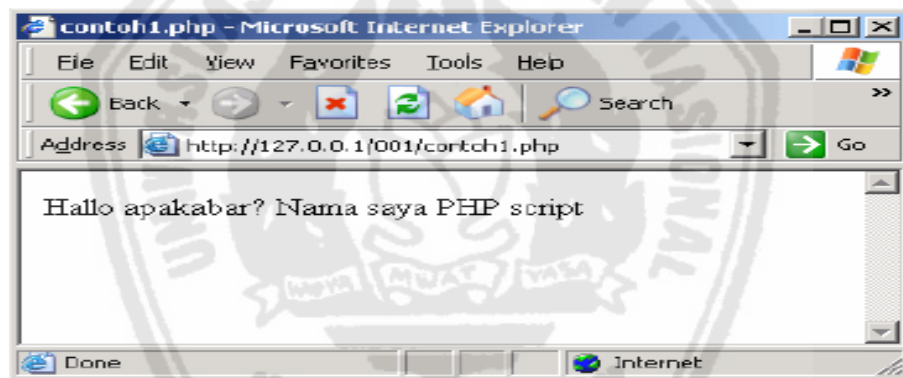
?>

</body>

</html>

```

Gambar 2.1 *Scrip dari PHP*



Gambar 2.2 *Hasil dari file contoh 1 PHP*

2.4.2 Kelebihan *PHP*

PHP terkenal dengan mempunyai 4 kelebihanannya yaitu 4P (*Four Pee*) :

1. Practical / Praktis

PHP adalah bahasa pemrograman yang sangat longgar dalam penulisan, dan ini meningkatkan kepraktisan buat para penggunanya. Misalnya saja programmer tidak diharuskan untuk menuliskan atau menghapus variabel. Walaupun kadang mereka

juga tidak bisa mengatakan dengan mudah yang kemudian dipanggil dalam sebuah skrip, menebak formula terbaik dalam penetapan variabel secara otomatis kemudian menghapus variabel dan mengembalikan *resource* ke sistem setelah skrip berhasil di eksekusi. Pada akhirnya, PHP mampu membuat *programmer* lebih berpikir pada tujuan akhir dari *project* yang akan dibuat.

2. Power

Sudah menjadi rahasia umum kalau PHP mampu membuat halaman dinamis, memanipulasi *form*, dan dapat dihubungkan dengan *database*. Selain yang disebutkan tadi, ternyata PHP juga dapat melakukan hal – hal di bawah ini :

- a. Membuat dan memanipulasi file Macromedia Flash, gambar, dan Portable Document Format PDF.
- b. Berkomunikasi dengan LDAP.
- c. Berkomunikasi dengan banyak *protocol*, termasuk IMAP, POP3 dan NNTP.
- d. Berkomunikasi dengan *Credit-Card Processing Solution*.

3. Possibility

Jarang ada *developer* PHP yang terikat pada suatu implementasi pemecahan masalah. Di lain sisi, ada banyak pilihan yang ditawarkan oleh PHP. Contohnya ada pada *database* yang didukung oleh PHP. Kurang lebih semuanya ada 25 *database*, termasuk Adabas D, dBase, FrontBase, Hyperwave, IBM DB2, Informix, Ingres, Interbase, mSQL, direct MS-SQL, MySQL, Oracle, Oyrimos, PostgreSQL, Solid, Sybase, Unix dbm dan Velocis.

Kemampuan *string-parsing* juga bisa dianggap sebagai banyaknya kemungkinan yang ditawarkan oleh PHP. Dalam hal ini, PHP memiliki lebih dari 85 *function* untuk memanipulasi *string*. Kelebihan ini tak hanya akan menawarkan keleluasaan untuk melakukan operasi *string* yang kompleks, namun juga menjembatani program yang memiliki *functionalitas* yang sama (seperti Python dan Perl) lewat PHP.

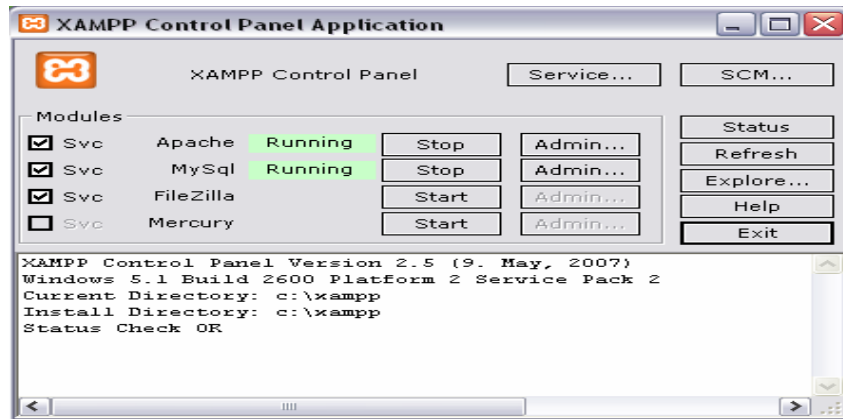
4. Price

PHP merupakan salah satu *open source software*, yang dapat diartikan sebagai berikut:

- a. PHP dapat dimodifikasi, didistribusikan, dan diintegrasikan dengan produk lain oleh penggunanya,
- b. Pengembangan dan *auditing* yang dilakukan secara terbuka,
- c. Semua orang bebas berpartisipasi.

2.5 Pengertian XAMPP

XAMPP adalah sebuah software web server apache yang didalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming. Kepanjangan dari XAMPP yaitu Apache, PHP, MySQL dan phpMyAdmin. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah cuma menginstal satu kali sudah tersedia Apache Web Server, MySQL Database Server, PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya.



Gambar 2.3 *XAMPP Control Panel Application*

2.5.1 Definisi XAMPP

Bagi para web developer yang lebih sering bekerja di lingkungan sistem operasi windows, tentu masih ingat dengan Phptriad. Pada waktu itu Phptriad adalah aplikasi yang membundel apache, mysql dan PHP menjadi satu kesatuan dalam file installer. Instalasinya yang sangat mudah membuat kerja web developer tidak kesulitan untuk menginstall apache dan mysql dari awal. Sayang sekali project phptriad ini yang dulunya adalah project open source discontinued dan berganti baju menjadi project komersial.

Pada dasarnya Phptriad hanyalah memaketkan aplikasi-aplikasi web developer yang selama ini sering digunakan dalam lingkungan sistem operasi Linux. LAMP yang sudah bertahun-tahun menjadi andalan bagi web developer dalam sistem operasi linux ternyata juga bisa diimplementasikan dalam sistem operasi windows. Ini artinya pasar bagi Apache, Mysql dan PHP sudah mulai merambah ke sistem operasi selain linux.

Kesempatan itu tentunya tidak disia-siakan oleh pengembang lainnya. Bundel 3 aplikasi (apache, mysql dan PHP) mulai bertebaran setelah Phptriad muncul. Beberapa yang sempat tercatat dan saya ketahui antara lain FoxServ, WinLamp dan Xampp.

Kebutuhan minimal komputer yang dibutuhkan untuk menjalankan adalah sebagai berikut :

- a. 64 MB RAM (recommended)
- b. 115 MB free Fixed Disk
- c. Windows 98, ME, XP Home
- d. Windows NT, 2000, XP Professional (Recommended)

Dengan fitur seperti itu rasa-rasanya Xampp dapat menggantikan fungsionalitas LAMP pada sistem operasi Windows. Bahkan Xampp juga dapat dijadikan web server yang aman dan handal pada sistem operasi Windows.

2.6 Definisi Dreamweaver MX

Seorang web desainer pasti memerlukan suatu software yang dapat menolongnya dalam mendesain dan membangun suatu situs web. Software semacam ini biasanya disebut web authoring software, dan salah satu software dalam jenis ini adalah Macromedia Dreamweaver.

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Bilamana

kita menyukai untuk berurusan dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara visual dalam melakukan editing, Dreamweaver membuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan tool-tool yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam mendesain web.

Dreamweaver MX dalam hal ini digunakan untuk web desain. Dreamweaver MX mengikutsertakan banyak tool untuk kode-kode dalam halaman web beserta fasilitas-fasilitasnya, antara lain : Referensi HTML, CSS dan Javascript, Javascript debugger, dan editor kode (tampilan kode dan Code inspector) yang mengizinkan kita mengedit kode Javascript, XML, dan dokumen teks lain secara langsung dalam Dreamweaver. Teknologi Dreamweaver Roundtrip HTML mampu mengimpor dokumen HTML tanpa perlu memformat ulang kode tersebut dan kita dapat menggunakan Dreamweaver pula untuk membersihkan dan memformat ulang HTML bila kita menginginkannya.

Selain itu Dreamweaver juga dilengkapi kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs. Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan broken link, kompatibilitas browser, maupun perkiraan waktu download halaman web.

2.7 Definisi MySQL

Berikut ini akan dijelaskan mengenai beberapa definisi MYSQL untuk memperjelas pengertian tentang *software* ini :

- a. **MySQL** adalah system pengaturan *relational database*.

Suatu *relational database*, menyimpan data dalam bentuk table-tabel yang kemudian akan diletakkannya semua data dalam satu ruang penyimpanan yang besar.

- b. **MySQL** adalah *Open Source Software* (perangkat lunak).

Open Source artinya bahwa *software* tersebut memungkinkan untuk digunakan dan dimodifikasi oleh siapa saja.

- c. **MySQL** menggunakan GPL (GNU General Public License)

Untuk menentukan apakah seseorang memenuhi persyaratan untuk menggunakan *software* tersebut dalam situasi yang berbeda. Jika seseorang merasa tidak nyaman dengan GPL atau ingin menggunakan **MySQL** untuk aplikasi bisnis, maka orang tersebut dapat membeli lisensi yang bersifat komersial.

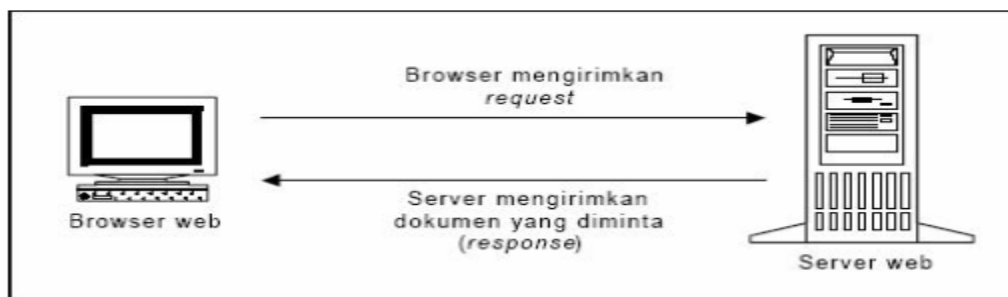
2.8 DEFINISI SMS GATEWAY.

Pada bab ini, akan dibahas tentang dasar ilmu dan teori-teori penunjang permasalahan tugas akhir ini. Karena berkaitan dengan *web* dan *SMS Gateway* maka yang pertama dibahas adalah mengenai pengertian *World Wide Web*, kemudian membahas tentang aplikasi *Short Message Service* (SMS) dan *SMS Gateway*. Selain itu didalam bab ini akan akan dibahas tentang beberapa aplikasi yang digunakan untuk menjembatani pembuatan “Aplikasi Pengelolaan *Laundry* Berbasis *WEB* dan *SMS Gateway* Sebagai Sarana Pemberitahuan” ini.

2.9 World Wide Web (WWW).

WWW (*World Wide Web*) yang juga dikenal dengan Web, merupakan *framework* arsitektur yang menampilkan dokumen-dokumen yang saling berhubungan dan tersebar di Internet. Dari sudut pandang pengguna, Web terdiri dari kumpulan dokumen yang tersebar diseluruh dunia yang biasanya dikenal dengan nama *page* (halaman). Setiap halaman dapat berisi *link* ke halaman lainnya. Halaman yang menunjuk halaman lainnya disebut *hypertext* dan teks yang mempunyai *link* kehalaman lainnya disebut *hyperlink*. Dalam hal ini, diperlukan suatu mekanisme penamaan dan pencarian lokasi halaman yang bersangkutan. Untuk itu, setiap halaman harus diberi sebuah URL (*Uniform Resource Locator*) yang secara efektif melayani nama-nama halaman diseluruh dunia. URL terdiri dari tiga bagian, yaitu protokol, nama DNS mesin tempat halaman berada, dan nama lokal yang secara unik mengidentifikasi halaman tertentu.

Untuk dapat melihat halaman Web, pengguna harus mengakses alamat Web tersebut dengan menggunakan *browser*. *Browser* yang umum digunakan adalah Netscape Navigator dan Microsoft Internet Explorer. Browser mengambil halaman yang diminta, menginterpretasikan teks dan perintah-perintah format yang berada didalamnya, dan menampilkan halaman yang telah terformat dengan benar dilayar.



Gambar 2.4 Konsep dasar Browser dan Web Server

Server dan *browser web* berkomunikasi satu sama lain dengan *protocol* yang memang dibuat khusus untuk ini, yaitu HTTP. HTTP bertugas menangani permintaan-permintaan (*request*) dari *browser* untuk mengambil dokumen-dokumen *web*. HTTP bisa dianggap sebagai system yang bermodel *client-server*. *Browser web*, sebagai clientnya, mengirimkan permintaan kepada *server web* untuk mengirimkan dokumen-dokumen web yang dikehendaki pemgguna. *Server web* lalu memenuhi permintaan ini dan mengirimkannya melauai jaringan kepada *browser*. Setiap permintaan akan dilayani dan ditangani sebagai suatu koneksi terpisah yang berbeda.

2.10 Short Message Service

Short message service centre (SMSC) adalah kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak yang bertanggung jawab memperkuat, menyimpan dan meneruskan pesan pendek antara SMS dan piranti bergerak. SMSC harus memiliki kehandalan , kapasitas pelanggan, dan throughput pesan yang tinggi. Selain itu, SMS juga harus dapat diskalakan dengan mudah untuk mengakomodasikan peningkatan permintaan SMS dalam jaringan yang ada. SMSC mentransfer pesan dalam format *Point to point* pada sistem yang melayani.

2.10.1 Mekanisme Store Dan Forward Pada SMS.

SMS adalah data tipe *asynchoronous message* yang pengiriman datanya dilakukan dengan mekanisme *protokol store and forward*. Hal ini berarti bahwa pengirim dan penerima SMS tidak perlu berada dalam status berhubungan

(*connected/ online*) satu sama lain ketika akan saling bertukar pesan SMS. Pengiriman pesan SMS secara *store and forward* berarti pengirim pesan SMS menuliskan pesan dan nomor telepon tujuan dan kemudian mengirimkannya (*store*) ke server SMS (*SMS-Center*) yang kemudian bertanggung jawab untuk mengirimkan pesan tersebut (*forward*) ke nomor telepon tujuan.

Keuntungan mekanisme *store and forward* pada SMS adalah, penerima tidak perlu dalam status online ketika ada pengirim yang bermaksud mengirimkan pesan kepadanya, karena pesan akan dikirim oleh pengirim ke SMSC yang kemudian dapat menunggu untuk meneruskan pesan tersebut ke penerima ketika ia siap dan dalam status online di lain waktu. Ketika pesan SMS telah terkirim dan diterima oleh SMSC, pengirim akan menerima pesan singkat (konfirmasi) bahwa pesan telah terkirim (*message sent*). Hal-hal inilah yang menjadi kelebihan SMS dan populer sebagai layanan praktis dari sistem telekomunikasi bergerak.

2.10.2 Cara Kerja Jaringan SMS.

Sekali pesan dikirim, pesan tersebut akan diterima dahulu oleh SMSC yang kemudian disampaikan pada nomor tujuan. Untuk melakukan ini SMSC mengirimkan sebuah SMS *request* ke HLR melalui *Signal Transfer Point* (STP) untuk menemukan pelanggan tujuan. Saat HLR menerima pesan tersebut maka HLR akan merespon ke SMSC dengan status pelanggan berupa:

- 1) *Inactive* atau *Active*
- 2) Letak pelanggan yang dimaksud (pelanggan tujuan).

Jika tidak aktif maka SMSC akan meng-hold pesan tersebut sampai pada periode tertentu. Saat pelanggan menyalakan handset maka akan terjadi update location pada HLR dan HLR akan mengirim status terhadap pesan yang belum terkirim. SMSC mentransfer pesan dalam format point to point. Jika aktif akan segera terkirim. SMSC menerima verifikasi jika pesan tersebut sudah diterima oleh nomer yang dituju dan mengkategorikan pesan tersebut sebagai sebuah "pesan terkirim" dan tidak akan melakukan percobaan pengiriman pesan lagi. Prinsip dasarnya adalah bahwa hanya ada satu Short Message Service Center yang menerjemahkan pesan untuk dikirimkan pada sebuah jaringan GSM. SMS dapat dikirimkan dan diterima bersamaan dengan voice, data dan fax menggunakan channel yang berbeda dengan SMS.

Oleh karena itu pengguna SMS jarang atau tidak pernah mendapatkan signal sibuk pada saat jaringan voice sedang sibuk, kecuali memang SMS Center tersebut memang sibuk. Berbeda kondisinya apabila jaringan sedang sibuk.

2.10.3 SMS Gateway.

SMS Gateway adalah suatu platform yang menyediakan mekanisme untuk EUA menghantar dan menerima SMS dari peralatan mobile (HP, PDA phone, dll) melalui SMS Gateway shortcode (sbg contoh 9221). Di bawah ini disertakan sedikit ilustrasi mengenai penjelasan di atas. SMS Gateway membolehkan UEA untuk berkomunikasi dengan Telco SMSC (telkomsel, indosat, dll) atau SMS platform untuk menghantar dan menerima pesan SMS dengan sangat mudah, Karena SMS Gateway akan melakukan semua proses dan

koneksi dengan Telco.SMS Gateway juga menyediakan UEA dengan interface yang mudah dan standar.

UEA dapat berupa berbagai aplikasi yang memerlukan penggunaan SMS. Seperti berbagai aplikasi web yang telah banyak menggunakan SMS (free sms, pendaftaran, konfirmasi melalui SMS, aplikasi perkantoran, dsb), CMS, acara pengundian di televisi, dll. UEA melakukan komunikasi dengan SMS Gateway melalui Internet menggunakan standard HTTP GET atau HTTPS (untuk komunikasi yang aman).

Telco SMSC akan menghantar pesan (SMS) tersebut kepada perusahaan SMS Gateway (sesuai dengan nomor yang telah disewa) dengan menggunakan protokol yang khusus. Dan berdasarkan keyword yang telah dituliskan pada SMS, maka sistem SMS Gateway akan menghantar SMS tersebut ke URL yang telah ditentukan. UEA dapat menghantar SMS reply kepada pelanggan melalui SMS Gateway tersebut. Dan UEA dapat menentukan besarnya biaya (charging) yang akan dikenakan kepada pelanggan.

2.11 E – Commerce.

Saat ini belum diketemukan definisi pasti dari *e-commerce* yang sudah distandarkan dan di sepakati bersama, namun secara umum dapat di artikan mengenai *e-commerce*, diantaranya

1. *E-commerce* merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik (David Baum, 1999)

2. Perdagangan elektronik adalah suatu proses perdagangan (penjualan dan pembelian) maupun jasa pelayanan yang dilakukan oleh 2 pihak melalui media elektronik seperti melalui fax, telepon, email, dan *internet*.
3. *E-commerce* juga dapat berarti pemasangan iklan, penjualan, dukungan dan pelayanan terbaik menggunakan *web* selama 24 jam dalam sehari bagi seluruh pelanggannya.
4. *E-commerce* merupakan salah satu keunggulan dari , kehadiran *internet* yang masih merupakan industri baru yang masih dalam fase pertumbuhan yang memperkuat keyakinan akan pentingnya peranan teknologi dalam pencapaian tujuan finansial perusahaan melalui modifikasi dan efisiensi proses bisnis yaitu dengan memanfaatkan *e-commerce*.
5. kemampuan untuk menjangkau pelanggan baru dan penghematan biaya yang cukup signifikan untuk distribusi dan pelayanan pelanggan merupakan keuntungan yang bisa didapatkan perusahaan dengan memindahkan roda nilai commerce ke media internet.

Keuntungan yang bisa diambil dengan adanya *E-commerce* :

- a. Revenue Stream (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan yang tidak bisa ditemui dalam transaksi tradisional.
- b. Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar).
- c. menurunkan biaya operasional.
- d. melebarkan jangkauan pemasaran produk.
- e. meningkatkan supplier manager.
- f. meningkatkan value chain (mata rantai pendapatan).

2.12 Gammu.

Gammu adalah suatu program *open source* yang digunakan untuk berkomunikasi antara *mobile phone* (ponsel) dengan perangkat komputer. Konfigurasi dan penggunaan *gammu* tidak sulit, selain SMS yang masuk ke ponsel dapat dibaca secara langsung, SMS-SMS tersebut juga dapat disimpan dalam sebuah *database server* baik *mysql* maupun *postgresql*. Dengan sebuah *daemon* (sejenis *service*) yaitu *smsd*, User tidak perlu susah payah memindahkan SMS-SMS yang masuk ke ponsel, ke dalam *database server* karena *smsd* akan mengerjakan hal itu, dan tidak akan membuat ponsel mengalami overloading SMS yang masuk.

Agar *smsd* dapat berhubungan secara langsung dengan *database server* (*MySQL* atau *Postgresql*), *smsd* harus memiliki tabel-tabel yang digunakan untuk menyimpan data-data yang berhubungan dengan SMS yang ada. Dalam *gammu* telah disediakan *script* untuk membuat tabel-tabel yang digunakan untuk membaca atau mengirim SMS yaitu, tabel *inbox* dan tabel *outbox*. Tabel *inbox* digunakan *smsd* untuk menyimpan SMS yang masuk ke ponsel, sedangkan tabel *outbox* digunakan untuk menyimpan semua SMS yang akan ke nomor tujuan. [5].

Gammu support untuk beberapa *device* atau perangkat komunikasi, antara lain:

1. Mayoritas dari handphone Nokia generasi DCT3 dengan sistem operasi Nokia, Contoh: Nokia 3210, 3310, 3315, 3410, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210.

2. Mayoritas dari handphone Nokia generasi DCT4 dengan sistem operasi nokia, contoh: Nokia 3100, 3510, 3510i, 6220, 6230, 6310, 6310i, 6510, 6610, 7210, 8310.
3. Handphone yang mendukung AT command, contoh: model Siemens, Sony Ericsson, Nokia dan model Alcatel dari generasi BE5/BF5/BH4.

